

**PERANCANGAN UI/UX SISTEM LAYANAN BOOKING MENGGUNAKAN  
METODE DESIGN THINKING  
(STUDI KASUS KOLAM RENANG TIRTO AGUNG, SENGGRENG,  
SUMBERPUCUNG, KABUPATEN MALANG, JAWA TIMUR)**

**TUGAS AKHIR**

Diajukan Kepada Fakultas Teknik Informatika  
Universitas Muhammadiyah Malang  
Sebagai Persyaratan Untuk Mendapatkan Gelar Sarjana (S-1)



**Nico Nielchen Hernanda**

201910370311165

**Bidang Minat**

Rekayasa Perangkat Lunak

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA**

**FAKULTAS TEKNIK**

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG**

**2025**

**LEMBAR PERSETUJUAN**

**Perancangan UI/UX Sistem Layanan Booking Menggunakan Metode Design Thinking (Studi Kasus Kolam Renang Tirto Agung, Senggreng, Sumberpucung, Kabupaten Malang, Jawa Timur)**

**TUGAS AKHIR**

**Sebagai Persyaratan Guna Meraih Gelar Sarjana Strata 1  
Informatika Universitas Muhammadiyah Malang**

Menyetujui,

Malang, 14 Januari 2025

Dosen Pembimbing 1



**Evi Dwi Wahyuni S.Kom., M.Kom.**

**NIP. 10817030595PNS.**

Dosen Pembimbing 2



**Ir. Ilyas Nuryasin S.Kom., M.Kom.**

**NIP. 10814100561PNS.**

**LEMBAR PENGESAHAN**

**Perancangan UI/UX Sistem Layanan Booking Menggunakan Metode Design Thinking (Studi Kasus Kolam Renang Tirto Agung, Senggreg, Sumberpucung, Kabupaten Malang, Jawa Timur)**

**TUGAS AKHIR**

Sebagai Persyaratan Guna Meraih Gelar Sarjana Strata 1  
Informatika Universitas Muhammadiyah Malang

Disusun Oleh :

**NICO NIELCHEN HERNANDA**

**201910370311165**

Tugas Akhir ini telah diuji dan dinyatakan lulus melalui sidang majelis penguji  
pada tanggal 14 Januari 2025

Menyetujui,

Dosen Penguji 1

Dosen Penguji 2



**Ir. Wildan Suharso S.Kom., M.Kom**

**Briansyah Setio Wiyono S.Kom., M.Kom**

**NIP. 10817030596PNS.**

**NIP. 190913071987PNS.**

Mengetahui,  
Ketua Jurusan Informatika



**Ir. Galih Wasis Wicaksono S.kom. M.Cs.**

**NIP. 10814100541PNS.**

## LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

**NAMA : NICO NIELCHEN HERNANDA**

**NIM : 201910370311165**

**FAK./JUR. : Informatika**

Dengan ini saya menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul “Perancangan UI/UX Sistem Layanan Booking Menggunakan Metode Design Thinking(Studi Kasus Kolam Renang Tirta Agung, Senggren, Sumberpucung, Kabupaten Malang, Jawa Timur)” beserta seluruh isinya adalah karya saya sendiri dan bukan merupakan karya tulis orang lain, baik sebagian maupun seluruhnya, kecuali dalam bentuk kutipan yang telah disebutkan sumbernya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya. Apabila kemudian ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan dalam karya saya ini, atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini maka saya siap menanggung segala bentuk resiko/sanksi yang berlaku.

Mengetahui,  
Dosen Pembimbing

Malang, 14 Januari 2025  
Yang Membuat Pernyataan



**Evi Dwi Wahyuni S.Kom., M.Kom.**  
**NIP. 10817030595PNS.**

**Nico Nielchen Hernanda**

## ABSTRAK

Perkembangan teknologi saat ini telah memudahkan masyarakat dalam melakukan berbagai aktivitas. Salah satu bentuk kemudahan ini adalah teknologi website yang telah digunakan untuk media informasi hingga transaksi seperti *booking online*. Kolam Renang Tirto Agung yang berada di Desa Senggreng, Kec. Sumberpucung, Kab. Malang sudah berdiri sejak tahun 2011. Tempat wisata ini masih menggunakan cara manual dalam menyampaikan informasi dan sistem *bookingnya*. Hal ini menyebabkan beberapa masalah, terutama dalam hal penyampaian informasi antar *owner* dan pelanggan maupun sebaliknya. Oleh karena itu, diperlukan perancangan UI/UX sistem *booking* yang memudahkan proses dan penyampaian informasi dengan desain yang mudah digunakan pengguna. Penelitian ini menggunakan metode *Design Thinking* dengan 5 tahapan berulang yaitu *Empatize, Define, Ideate, Prototype, dan Testing* yang berguna untuk memahami pengguna dan masalahnya serta menghasilkan solusi yang sesuai. Hasil penelitian ini berupa *prototype* UI/UX *website booking* dengan metode pengujian usability yaitu, *Think Aloud* yang menunjukkan perbaikan pada tiga laman pengguna berdasarkan masukan responden, lalu *tools Maze Design* dengan hasil skor 94% pada halaman admin dan skor 86% pada halaman pelanggan, dan terakhir *System Usability Scale* yang menghasilkan skor 78,2 yang masuk dalam kategori “C” dengan *adjective rating* “EXCELLENT”. Berdasarkan hasil pengujian tersebut, menunjukkan *prototype* UI/UX sistem *booking* ini telah memenuhi kebutuhan pengguna.

**Kata Kunci:** *Design Thinking, User Interface, User Experience, Usability Testing*



## ABSTRACT

Current technological advancements have made it easier for people to perform various activities. One such convenience is the use of websites for information media and transactions like online booking. Tirta Agung Swimming Pool, located in Senggreng Village, Sumberpucung District, Malang Regency, has been established since 2011. This tourist site still uses manual methods to convey information and manage its booking system. This causes several issues, particularly in the communication of information between the owner and customers, and vice versa. Therefore, a UI/UX design for the booking system is needed to facilitate the process and delivery of information with user-friendly designs. This study uses the Design Thinking method with 5 iterative stages, namely Empathize, Define, Ideate, Prototype, and Testing, which help in understanding the users and their problems, and producing appropriate solutions. The results of this study are a UI/UX booking website prototype with usability testing methods, such as Think Aloud, which shows improvements on three user pages based on respondent feedback, the Maze Design tool with a score of 94% on the admin page and 86% on the customer page, and the System Usability Scale, which resulted in a score of 78.2 falling into category “C” with an adjective rating of “EXCELLENT.” Based on these test results, it shows that the UI/UX booking system prototype meets user needs.

**Keywords:** *Design Thinking, User Interface, User Experience, Usability Testing*

## KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan Alhamdulillah segala puji dan syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT, karena berkat rahmat dan hidayah-Nya penyusunan skripsi yang berjudul “Perancangan UI/UX Sistem Layanan Booking Menggunakan Metode Design Thinking (Studi Kasus Kolam Renang Tirta Agung, Senggreng, Sumberpucung, Kabupaten Malang, Jawa Timur)” ini dapat diselesaikan guna memenuhi salah satu persyaratan dalam menyelesaikan pendidikan pada Jurusan Informatika Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Malang.

Perjalanan panjang telah penulis lalui dalam rangka menyelesaikan penulisan skripsi ini. Banyak hambatan yang dihadapi dalam penyusunannya, namun berkat kehendak-Nyalah sehingga penulis berhasil menyelesaikan skripsi ini. Oleh karena itu, dengan penuh kerendahan hati, pada kesempatan ini patutlah kiranya penulis mengucapkan terima kasih kepada :

- Prof. Dr. Nazaruddin Malik, SE., M.Si. Selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Malang.
- Ir. Galih Wasis Wicaksono, S.Kom, M.Cs. Selaku Ketua Prodi Jurusan Informatika Universitas Muhammadiyah Malang.
- Kepada Ibu Evi Dwi Wahyuni, S.Kom, M.Kom. selaku pembimbing I dan Bapak Ir. Ilyas Nuryasin, S.Kom, M.Kom. selaku pembimbing II yang telah membimbing penulis dalam penyusunan skripsi ini hingga selesai.
- Semua pihak yang telah banyak membantu dalam penyusunan skripsi ini yang tidak bisa penulis sebutkan semuanya.

Akhir kata, penulis mengharapkan skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi penulis khususnya dan bagi pembaca pada umumnya.

Malang, 24 Januari 2025

Yang Membuat Pernyataan,



Nico Nielchen Hernanda

## DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN .....	iii
LEMBAR PERNYATAAN .....	iv
ABSTRAK.....	v
ABSTRACT.....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR .....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
<b>BAB 1 PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	4
1.3 Tujuan Penelitian.....	5
1.4 Batasan Masalah .....	5
<b>BAB 2 STUDI LITERATUR .....</b>	<b>6</b>
2.1 Penelitian Terdahulu.....	6
2.2 User Interface .....	12
2.3 User Experience.....	12
2.4 Metode Design Thinking.....	12
2.5 Think Aloud.....	14
2.6 Maze Design.....	14
2.7 System Usability Scale (SUS).....	14
<b>BAB 3 METODE PENELITIAN.....</b>	<b>15</b>
3.1 Identifikasi Masalah .....	16
3.2 Studi Literatur.....	16
3.3 Perancangan Sistem.....	16
3.3.1 Empathize .....	17
3.3.2 Define .....	19
3.3.3 Ideate.....	20
3.3.4 Prototype.....	21
3.3.5 Test .....	22



3.4 Pembuatan Laporan .....	26
<b>BAB 4 HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>27</b>
4.1 Empathize .....	27
4.1.1 Observasi .....	27
4.1.2 Wawancara .....	27
4.1.3 Empathy Map.....	32
4.2 Define .....	33
4.2.1 User Persona .....	33
4.3 Ideate .....	34
4.3.1 Brainstroming .....	35
4.3.2 How Might We .....	38
4.3.3 User Flow.....	40
4.4 Prototype.....	42
4.4.1 Sitemap .....	42
4.4.2 Style Guide .....	43
4.4.3 Wireframe .....	44
4.4.4 Mockup/Prototyping .....	60
4.5 Test .....	61
4.5.1 Pengujian Think Aloud.....	62
4.5.2 Pengujian Maze Design .....	68
4.5.3 Pengujian System Usability Scale .....	77
<b>BAB 5 PENUTUP.....</b>	<b>80</b>
5.1 Kesimpulan.....	80
5.2 Saran .....	81
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>82</b>

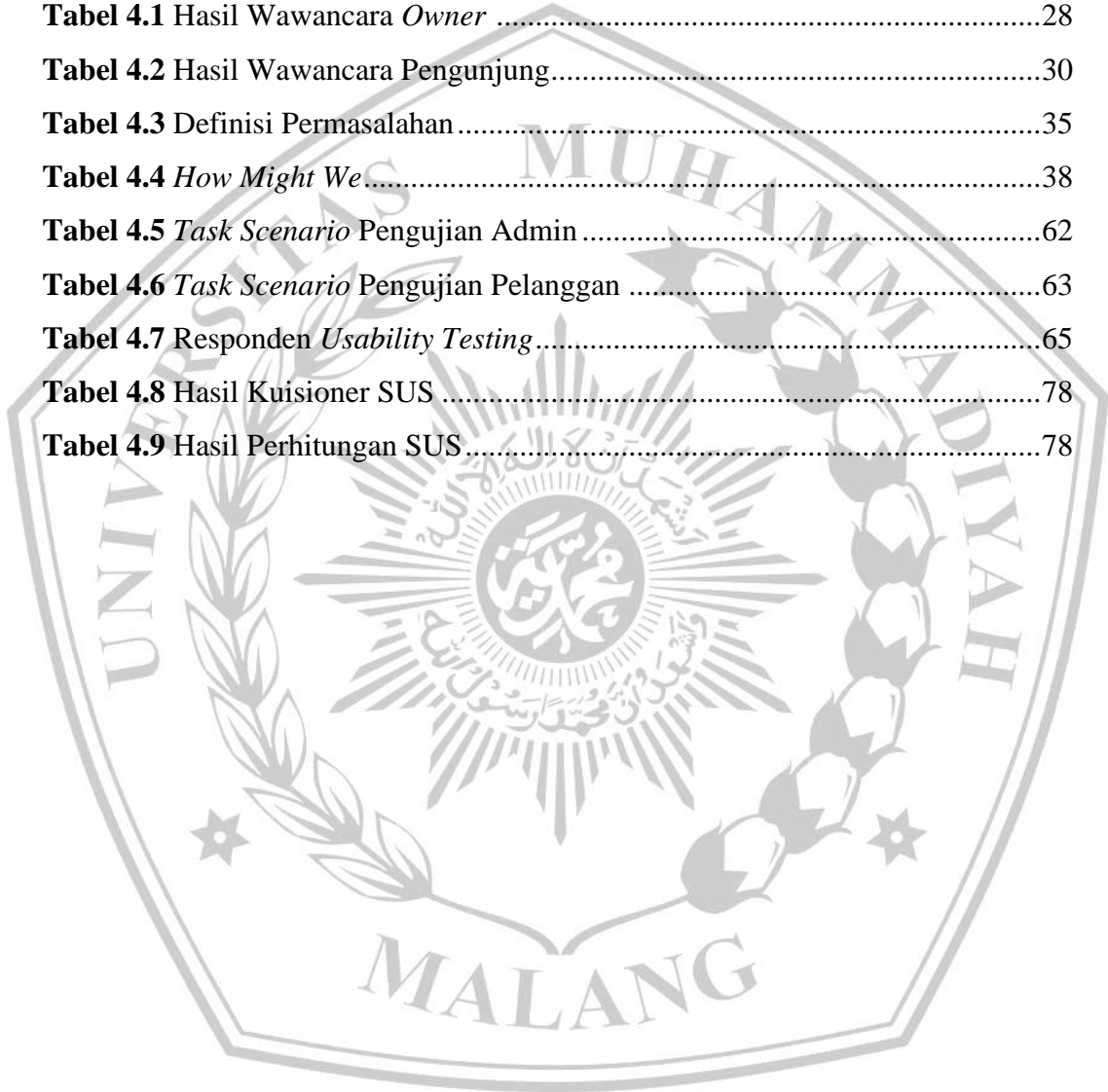
## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 2.1</b> Tahapan <i>Design Thinking</i> .....	13
<b>Gambar 3.1</b> Diagram Alur Metodologi Penelitian .....	15
<b>Gambar 3.2</b> <i>Task Scenario</i> .....	23
<b>Gambar 3.3</b> Penentuan Hasil Penilaian .....	26
<b>Gambar 4.1</b> <i>Empathy Map Owner</i> .....	32
<b>Gambar 4.2</b> <i>Empathy Map Pengunjung</i> .....	33
<b>Gambar 4.3</b> <i>User Persona Owner</i> .....	34
<b>Gambar 4.4</b> <i>User Persona Pengunjung</i> .....	34
<b>Gambar 4.5</b> <i>Brainstroming</i> .....	38
<b>Gambar 4.6</b> <i>User Flow Admin List Booking</i> .....	40
<b>Gambar 4.7</b> <i>User Flow Admin Penjadwalan Buka Tutup</i> .....	41
<b>Gambar 4.8</b> <i>User Flow Pelanggan Pemesanan Tiket</i> .....	41
<b>Gambar 4.9</b> <i>User Flow Pelanggan Info Jadwal Kolam</i> .....	42
<b>Gambar 4.10</b> <i>Sitemap Sistem Admin</i> .....	43
<b>Gambar 4.11</b> <i>Sitemap Sistem Booking Pelanggan</i> .....	43
<b>Gambar 4.12</b> <i>Style Guide Perancangan UI/UX</i> .....	44
<b>Gambar 4.13</b> <i>Wireframe Low-fidelity Homepage Booking</i> .....	45
<b>Gambar 4.14</b> <i>Wireframe Low-fidelity Booking Page</i> .....	46
<b>Gambar 4.15</b> <i>Wireframe Low-fidelity Payment Page</i> .....	47
<b>Gambar 4.16</b> <i>Wireframe Low-fidelity Payment Status Page</i> .....	48
<b>Gambar 4.17</b> <i>Wireframe Low-fidelity Login Admin</i> .....	49
<b>Gambar 4.18</b> <i>Wireframe Low-fidelity Dashboard Admin</i> .....	49
<b>Gambar 4.19</b> <i>Wireframe Low-fidelity List Booking Admin</i> .....	50
<b>Gambar 4.20</b> <i>Wireframe Low-fidelity Pengaturan Jadwal</i> .....	51
<b>Gambar 4.21</b> <i>Wireframe High-fidelity Homepage Booking</i> .....	52
<b>Gambar 4.22</b> <i>Wireframe High -fidelity Booking Page</i> .....	53
<b>Gambar 4.23</b> <i>Wireframe High -fidelity Payment Page</i> .....	54
<b>Gambar 4.24</b> <i>Wireframe High -fidelity Payment Status Page</i> .....	55
<b>Gambar 4.25</b> <i>Wireframe High -fidelity Login Admin</i> .....	56
<b>Gambar 4.26</b> <i>Wireframe High -fidelity Dashboard Admin</i> .....	57
<b>Gambar 4.27</b> <i>Wireframe High -fidelity List Booking Admin</i> .....	58
<b>Gambar 4.28</b> <i>Wireframe High -fidelity Pengaturan Jadwal</i> .....	59

<b>Gambar 4.29</b> <i>Mockup</i> Sistem Halaman <i>Booking</i> .....	60
<b>Gambar 4.30</b> <i>Mockup</i> Sistem Admin .....	61
<b>Gambar 4.31</b> Perbaikan <i>Homepage</i> Pelanggan .....	66
<b>Gambar 4.32</b> Perbaikan <i>Booking Page</i> .....	67
<b>Gambar 4.33</b> Perbaikan <i>Payment Page</i> Transfer Bank .....	67
<b>Gambar 4.34</b> Pengujian Maze <i>Login</i> Admin .....	68
<b>Gambar 4.35</b> Pengujian Maze Menuju <i>List Booking</i> Admin .....	69
<b>Gambar 4.36</b> <i>Misclick</i> Pengujian Maze Skenario 2 Admin.....	69
<b>Gambar 4.37</b> Pengujian Maze Edit Data <i>Booking</i> Admin.....	70
<b>Gambar 4.38</b> <i>Misclick</i> Pengujian Maze Skenario 3 Admin.....	71
<b>Gambar 4.39</b> Pengujian Maze Mencari Data <i>Booking</i> Admin .....	71
<b>Gambar 4.40</b> Pengujian Maze Pengaturan Jadwal Admin .....	72
<b>Gambar 4.41</b> <i>Misclick</i> Pengujian Maze Skenario 5 Admin.....	72
<b>Gambar 4.42</b> Pengujian Maze Jadwal <i>Booking</i> Pelanggan .....	73
<b>Gambar 4.43</b> <i>Misclick</i> Pengujian Maze Skenario 1 Pelanggan.....	74
<b>Gambar 4.44</b> Pengujian Maze Melakukan <i>Booking</i> .....	74
<b>Gambar 4.45</b> <i>Misclick</i> Pengujian Maze Skenario 2 Pelanggan.....	75
<b>Gambar 4.46</b> Pengujian Maze Mengisi Data <i>Booking</i> .....	75
<b>Gambar 4.47</b> <i>Misclick</i> Pengujian Maze Skenario 3 Pelanggan .....	76
<b>Gambar 4.48</b> Pengujian Maze Melakukan Pembayaran <i>Booking</i> .....	76
<b>Gambar 4.49</b> Pengujian Maze Status Pembayaran <i>Booking</i> .....	77
<b>Gambar 4.50</b> Hasil Penilaian SUS.....	78

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel 2.1</b> Tabel Penelitian Terdahulu .....	6
<b>Tabel 3.1</b> Pertanyaan Wawancara <i>Owner</i> .....	18
<b>Tabel 3.2</b> Pertanyaan Wawancara Pelanggan.....	18
<b>Tabel 3.3</b> Metode <i>How Might We</i> .....	20
<b>Tabel 3.4</b> Instrumen Pengujian <i>System Usability Scale</i> .....	25
<b>Tabel 4.1</b> Hasil Wawancara <i>Owner</i> .....	28
<b>Tabel 4.2</b> Hasil Wawancara Pengunjung.....	30
<b>Tabel 4.3</b> Definisi Permasalahan.....	35
<b>Tabel 4.4</b> <i>How Might We</i> .....	38
<b>Tabel 4.5</b> <i>Task Scenario</i> Pengujian Admin .....	62
<b>Tabel 4.6</b> <i>Task Scenario</i> Pengujian Pelanggan .....	63
<b>Tabel 4.7</b> Responden <i>Usability Testing</i> .....	65
<b>Tabel 4.8</b> Hasil Kuisisioner SUS .....	78
<b>Tabel 4.9</b> Hasil Perhitungan SUS.....	78



## DAFTAR LAMPIRAN

<b>Lampiran 1</b> Berita Acara Wawancara .....	85
<b>Lampiran 2</b> Transkrip Wawancara .....	86
<b>Lampiran 3</b> Dokumentasi Pengujian Prototype .....	89
<b>Lampiran 4</b> Hasil <i>Usability Test</i> Maze Design .....	90
<b>Lampiran 5</b> Hasil Kuisisioner SUS .....	91



## DAFTAR PUSTAKA

- [1] N. Daries, E. Cristobal-Fransi, and ..., "Implementation of website marketing strategies in sports tourism: Analysis of the online presence and E-commerce of golf courses," *Journal of Theoretical and ...*, 2020, [Online]. Available: <https://www.mdpi.com/0718-1876/16/3/33>
- [2] R. Baki, "Analysis of factors affecting customer trust in online hotel booking website usage," *European Journal of Tourism, Hospitality and ...*, 2020, doi: 10.2478/ejthr-2020-0009.
- [3] S. Tazkiyah and A. Arifin, "Perancangan UI/UX pada Website Laboratorium Energy menggunakan Aplikasi Figma," *Jurnal Teknologi Terpadu*, 2022, [Online]. Available: <https://journal.nurulfikri.ac.id/index.php/jtt/article/view/513>
- [4] W. S. L. Nasution and P. Nusa, "Ui/UX design web-based learning application using design thinking method," *ARRUS Journal of Engineering and ...*, 2021, [Online]. Available: <https://sainsmat.org/index.php/jetech/article/view/532>
- [5] T. Brown and J. Wyatt, "Design Thinking for Social Innovation," *Development Outreach*, vol. 12, no. 1, pp. 29–43, Jul. 2010, doi: 10.1596/1020-797X\_12\_1\_29.
- [6] S. M. Puspita and N. Apriyanti, "The UI/UX Design with Design Thinking Method for The University Complaint Website," *Information Technology International Journal*, 2023, [Online]. Available: <http://itijournal.org/index.php/ITIJ/article/view/2>
- [7] N. N. Arisa, M. Fahri, M. I. A. Putera, and M. G. L. Putra, "Perancangan Prototipe UI/UX Website CROWDE Menggunakan Metode Design Thinking," *Teknika*, vol. 12, no. 1, pp. 18–26, Feb. 2023, doi: 10.34148/teknika.v12i1.549.
- [8] D. M. Pribadi, F. Abdussalaam, and ..., "Web-based Information System Design of Karang Taruna with Design Thinking Method Approach," *Digital Zone: Jurnal ...*, 2021, [Online]. Available: <http://journal.unilak.ac.id/index.php/dz/article/view/7493>
- [9] E. R. Subhiyakto, M. R. Pratiwi, and S. A. Hapsari, "Redesigning Family Education Media Website Using Design Thinking Method and System Usability Scale," *JST (Jurnal Sains dan Teknologi)*, vol. 12, no. 1, Mar. 2023, doi: 10.23887/jstundiksha.v12i1.52791.
- [10] A. Ronny Julians and E. Sedyono, "PERANCANGAN UI/UX APLIKASI FORUM DISKUSI INFORMATIKA BERBASIS WEB MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING," 2023.



- [11] H. Herfandi, Y. Yuliadi, M. T. A. Zaen, F. Hamdani, and A. M. Safira, "Penerapan Metode Design Thinking Dalam Pengembangan UI dan UX," *Building of Informatics, Technology and Science (BITS)*, vol. 4, no. 1, Jun. 2022, doi: 10.47065/bits.v4i1.1716.
- [12] A. A.-Z. Ibrahim and I. Lestari, "Perancangan UI/UX Pada Website Rumah Tahfidz Akhwat Menggunakan Metode Design Thinking," *Teknika*, vol. 12, no. 2, pp. 96–105, May 2023, doi: 10.34148/teknika.v12i2.599.
- [13] S. Ufairroh Azzahra, S. Hadi, J. Rejit, and J. Rejito, "Penerapan Design Thinking pada Perancangan UI/UX Website Spectrum Fitness Purwakarta," 2022. [Online]. Available: <http://jurnal-itsi.org>
- [14] D. A. Nur Wulandari, S. Sunarti, and T. Kuspriyono, "Design UI/UX Menggunakan Metode Design Thingking Pada Website UMKM Hendz Florist Aglonema," *Jurnal Infortech*, vol. 5, no. 1, pp. 22–29, Jun. 2023, doi: 10.31294/infortech.v5i1.15376.
- [15] M. A. Muhyidin, M. A. Sulhan, and A. Sevtiana, "Perancangan UI/UX Aplikasi My CIC Layanan Informasi Akademik Mahasiswa Menggunakan Aplikasi Figma," *Jurnal Digit*, vol. 10, no. 2, p. 208, Dec. 2020, doi: 10.51920/jd.v10i2.171.
- [16] Y. S. Jamilah and A. C. Padmasari, "Perancangan User Interface dan User Experience Aplikasi SAY.CO," *Jurnal Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni Dan Desain Universitas Negeri Makassar*, vol. 9, pp. 73–88, Apr. 2022, Accessed: Dec. 02, 2024. [Online]. Available: <https://ojs.unm.ac.id/tanra/article/view/29458>
- [17] M. I. F. Hakim, B. S. Wiyono, and I. Nuryasin, "Perancangan Desain Antarmuka Aplikasi FoodCare Dengan Pendekatan Design Thinking dan Prinsip Gestalt," *Jurnal Repositor*, vol. 6, no. 1, Feb. 2024, doi: 10.22219/repositor.v6i1.31865.
- [18] A. P. Hendradewa, "Perbandingan Metode Evaluasi Usability (Studi Kasus : Penggunaan Perangkat Smartphone)," *Teknoin*, vol. 23, no. 1, Jan. 2017, doi: 10.20885/teknoin.vol23.iss1.art2.
- [19] E. Zakharia, "Pengaruh Penerapan Invitation Dialog pada Online Course," *Jurnal SAINTEKOM*, vol. 7, no. 2, p. 174, Sep. 2017, doi: 10.33020/saintekom.v7i2.43.
- [20] Z. A. Pratama, A. P. Sari, and S. M. Satrio, "MAZE DESIGN USABILITY TESTING PADA PROTOTIPE APLIKASI IOT URBAN FARMING HIPS," *Power Elektronik : Jurnal Orang Elektro*, vol. 12, no. 3, pp. 174–179, May 2024, doi: 10.30591/polektro.v12i3.6039.
- [21] A. Saputra, "Penerapan Usability pada Aplikasi PENTAS Dengan Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS)," *JTIM : Jurnal*

*Teknologi Informasi dan Multimedia*, vol. 1, no. 3, pp. 206–212, Nov. 2019, doi: 10.35746/jtim.v1i3.50.

- [22] S. Suyanto and U. Ependi, “Pengujian Usability dengan Teknik System Usability Scale pada Test Engine Try Out Sertifikasi,” *MATRIK : Jurnal Manajemen, Teknik Informatika dan Rekayasa Komputer*, vol. 19, no. 1, pp. 62–69, Nov. 2019, doi: 10.30812/matrik.v19i1.503.
- [23] M. Kuniavsky, E. Goodman, and A. Moed, *Observing the User Experience*, 2nd ed. Elsevier, 2012. doi: 10.1016/C2010-0-64844-9.
- [24] P. Sinansari, S. H. Salsabila, S. Hanoum, A. Lopatka, and W. Wlodarski, “Identify Customer Element Through Empathy Map and User Persona,” *Procedia Comput Sci*, vol. 225, pp. 4148–4156, Jan. 2023, doi: 10.1016/J.PROCS.2023.10.411.
- [25] Y. E. Achyani and A. R. Andini, “Perancangan UI/UX Aplikasi Booking Self Photo Studio Menggunakan Metode Design Thinking,” *Jurnal Teknik Komputer*, vol. 10, no. 1, pp. 86–94, Jan. 2024, doi: 10.31294/jtk.v10i1.17006.
- [26] M. Sulistiya, Z. Mu’afi, S. R. Natasia, H. Herlina, and M. Yusuf, “Penerapan Metode Think Aloud untuk Evaluasi Usability pada Website Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota MNO,” *Jurnal Telematika*, vol. 16, no. 1, pp. 25–32, Dec. 2021, doi: 10.61769/telematika.v16i1.389.
- [27] V. Diehl de Franceschi, L. Fontoura, and M. Silva, “Usability Heuristics for Tabletop Systems Design,” in *Proceedings of the 22nd International Conference on Enterprise Information Systems*, SCITEPRESS - Science and Technology Publications, 2020, pp. 555–562. doi: 10.5220/0009389805550562.



UNIVERSITAS  
MUHAMMADIYAH  
MALANG

# FAKULTAS TEKNIK

## INFORMATIKA

informatika.umm.ac.id | informatika@umm.ac.id



### FORM CEK PLAGIARISME LAPORAN TUGAS AKHIR

Nama Mahasiswa : Nico Nielchen Hernanda  
 NIM : 201910370311165  
 Judul TA : Perancangan UI/UX Sistem Layanan Booking Menggunakan Metode Design Thinking (Studi Kasus Kolam Renang Tirto Agung, Senggreng, Sumberpucung, Kabupaten Malang, Jawa Timur)

#### Hasil Cek Plagiarisme dengan Turnitin

No.	Komponen Pengecekan	Nilai Maksimal Plagiarisme (%)	Hasil Cek Plagiarisme (%) *
1.	Bab 1 – Pendahuluan	10 %	7%
2.	Bab 2 – Daftar Pustaka	25 %	23%
3.	Bab 3 – Analisis dan Perancangan	25 %	22%
4.	Bab 4 – Implementasi dan Pengujian	15 %	7%
5.	Bab 5 – Kesimpulan dan Saran	5 %	2%
6.	Makalah Tugas Akhir	20%	18%

\*) Hasil cek plagiarisme diisi oleh pemeriksa (staf TU)

\*) Maksimal 5 kali (4 Kali sebelum ujian, 1 kali sesudah ujian)

Mengetahui,

Pemeriksa (Staff TU)

(.....)



Kampus I  
 Jl. Dondong 1 Malang, Jawa Timur  
 P. 02 341 51 251 (Hunting)  
 F. 02 341 409 4 5

Kampus II  
 Jl. Dondongan Outan, No 160 Malang, Jawa Timur  
 P. 02 341 531 140 (Hunting)  
 F. 02 341 50 7 600

Kampus III  
 Jl. Raya Widyadana No 240 Malang, Jawa Timur  
 P. 02 341 40 1 410 (Hunting)  
 F. 02 341 400 4 15  
 E. info@umm.ac.id